

PIRATELLO

VERSIONE INSEGUIMENTO:

PREPARAZIONE

Prendete le due Isole della Fortezza e mettetele nella scatola: non verranno usate nella versione Inseguimento. Prendete le tessere Isola del Tesoro e Approdo e mettetele da parte. Prendete la tessera Covo del Pirata e mettetela sul tavolo, all'inizio del percorso che volete creare. Prendete tutte le tessere Isola e mescolatele.

Senza guardarle, mettete sul percorso le prime 10 tessere Isola. Mettete da parte altre 10 tessere, mescolate nelle rimanenti la tessera Isola del Tesoro e disponetele sul percorso. Infine, prendete le 10 tessere messe da parte e completate il percorso, ponendo alla fine l'Approdo del Pirata Vittorioso.

Ogni giocatore prende il galeone del suo colore preferito e lo mette sopra al Covo dei Pirati. Il giocatore più piccolo del gruppo prende il dado e inizia a giocare!

COME SI GIOCA

Il gioco prosegue come nella versione Percorso ma ogni giocatore può scegliere se muoversi avanti o indietro sul percorso del numero riportato sul dado. Tutti gli effetti funzionano come di consueto.

Il primo giocatore a scoprire l'Isola del Tesoro, prende il forziere e lo mette davanti a sé. Se quel giocatore arriverà all'Approdo con il forziere sarà il vincitore.



In questa modalità ti serviranno anche il Forziere di legno e la tessera qui a lato!



COME SI GIOCA

Il gioco prosegue come nella versione Percorso ma ogni giocatore può scegliere se muoversi avanti o indietro sul percorso del numero riportato sul dado. Tutti gli effetti funzionano come di consueto. Il primo giocatore a scoprire l'Isola del Tesoro, prende il forziere e lo mette davanti a sé. Se quel giocatore arriverà all'Approdo con il forziere sarà il vincitore.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore arriva con il forziere all'Approdo!

REGOLA OPZIONALE: FUOCO ALLE POLVERI

Se volete, potete aggiungere questa regola opzionale. Se al termine del vostro movimento, vi trovate sulla stessa tessera di un altro giocatore, si scatena una violenta zuffa a suon di cannonate! Tirate entrambi il dado: chi ottiene il valore più alto (ritirate in caso di parità), spinge il galeone dell'altro giocatore di una casella indietro. Questo movimento innesca l'effetto dell'isola precedente: se a seguito degli effetti ritornate sulla tessera del vostro avversario, NON innescate un secondo combattimento.

Nella versione Inseguimento, con un tiro più alto, oltre a rubare il tesoro rimanderete indietro di una casella il precedente proprietario!



Se non vuoi leggere il regolamento, puoi vedere la videospiagione sul nostro canale Youtube. Inquadra il QR Code qui a fianco.



Realizzato e distribuito da: Red Glove
Red Glove è un marchio NRG SRL Via E. Filiberto 2 20149
Milano (MI) Italia www.redglove.eu
Illustrazioni: Ferdinando Batistini, Guido Favaro
Autore: Federico Dumas